

EL DILEMA DEL BUEN DIBUJO

CONSTRUCCIÓN Y REPRESENTACIÓN DEL DIBUJO

Prof. Margarita González Vázquez

Grado en Bellas Artes

Facultad de Bellas Artes - UCM

Índice

- 1. Dibujo como materialización del pensamiento
- 2. Máquinas de ver / artilugios para dibujar
- 3. ¿Qué es “el buen dibujo”?
- 4. Lo inefable: entre la emoción y la máquina

1. Dibujo como materialización del pensamiento



Platón en el Mito de la Caverna se refiere a las sombras que proyectan los objetos y de cómo estas sombras eran o pretendían ser representaciones de la realidad circundante.

A la hora de hablar del dibujo suele contarse la historia de la hija de Butades (en la ilustración), quien quiso retener la imagen y el recuerdo de su amante en la sombra de su rostro que vio proyectada en la pared.

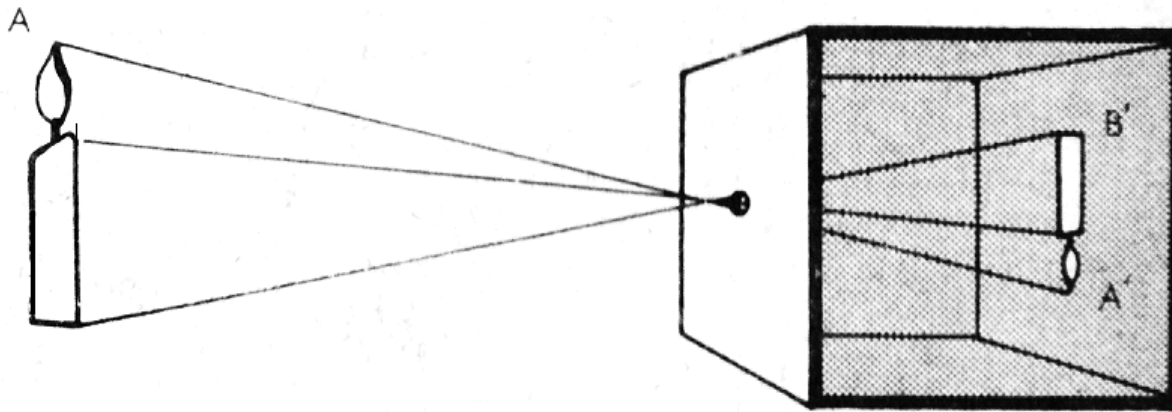
El capturar y reproducir la realidad siempre ha sido una obsesión, no sólo de los artistas sino también de los científicos (especialmente físicos o la ópticos).

Esta obsesión común ha dado pie a relaciones mutuamente productivas en la relación arte y tecnología.

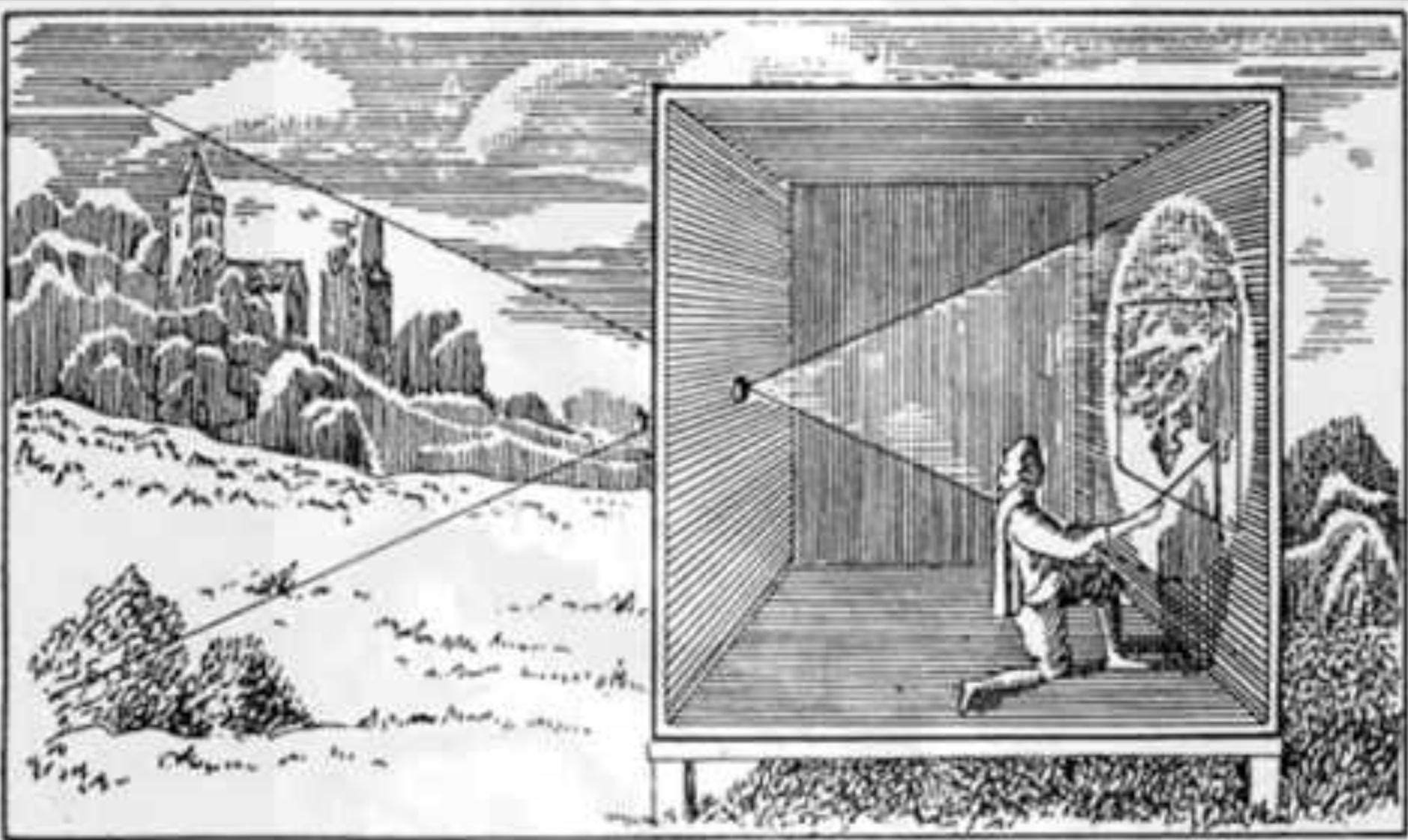
Joseph-Benoit Suvée: *"El descubrimiento del dibujo"* (1791)

2. Máquinas de ver / artilugios para dibujar

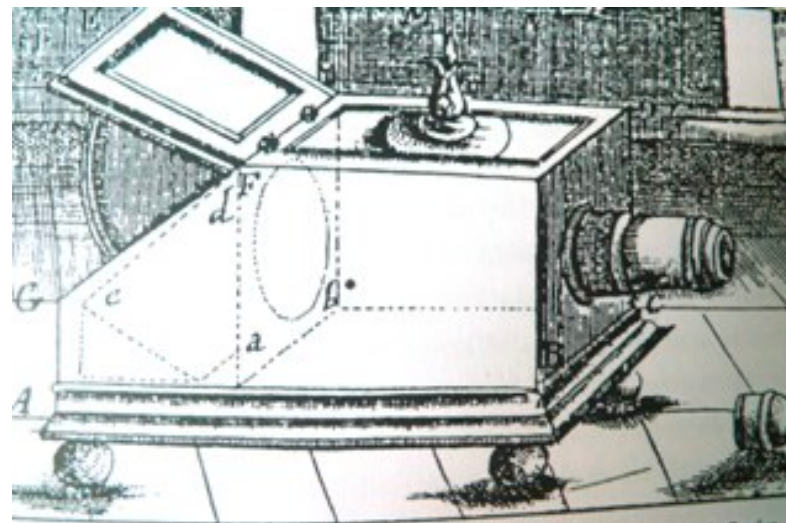
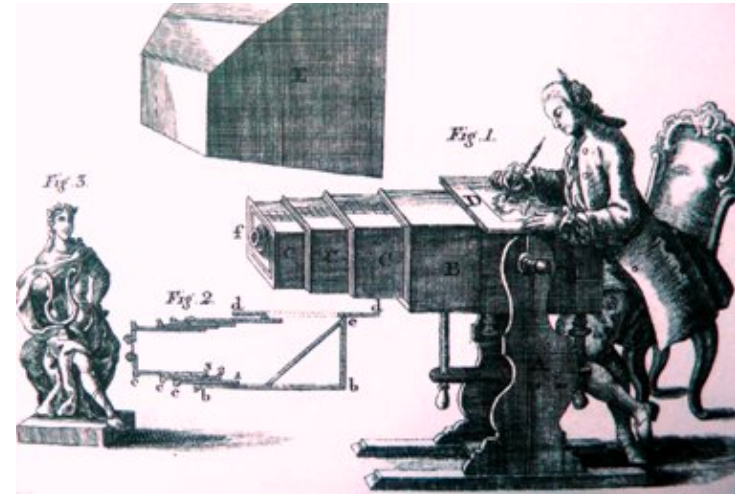
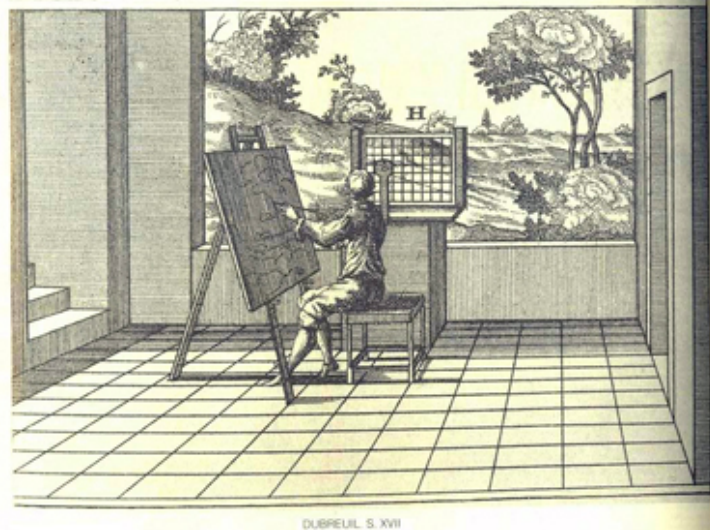
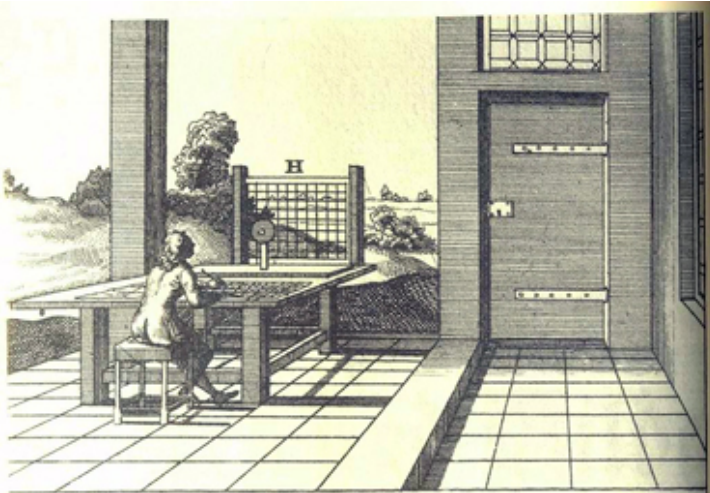
En la cámara oscura, la formación invertida de la imagen es consecuencia de la propagación rectilínea de la luz.

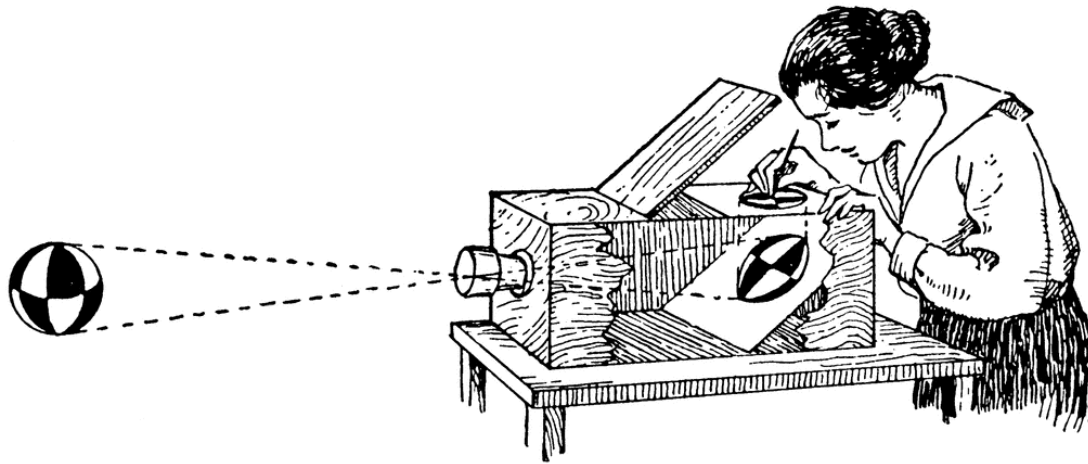


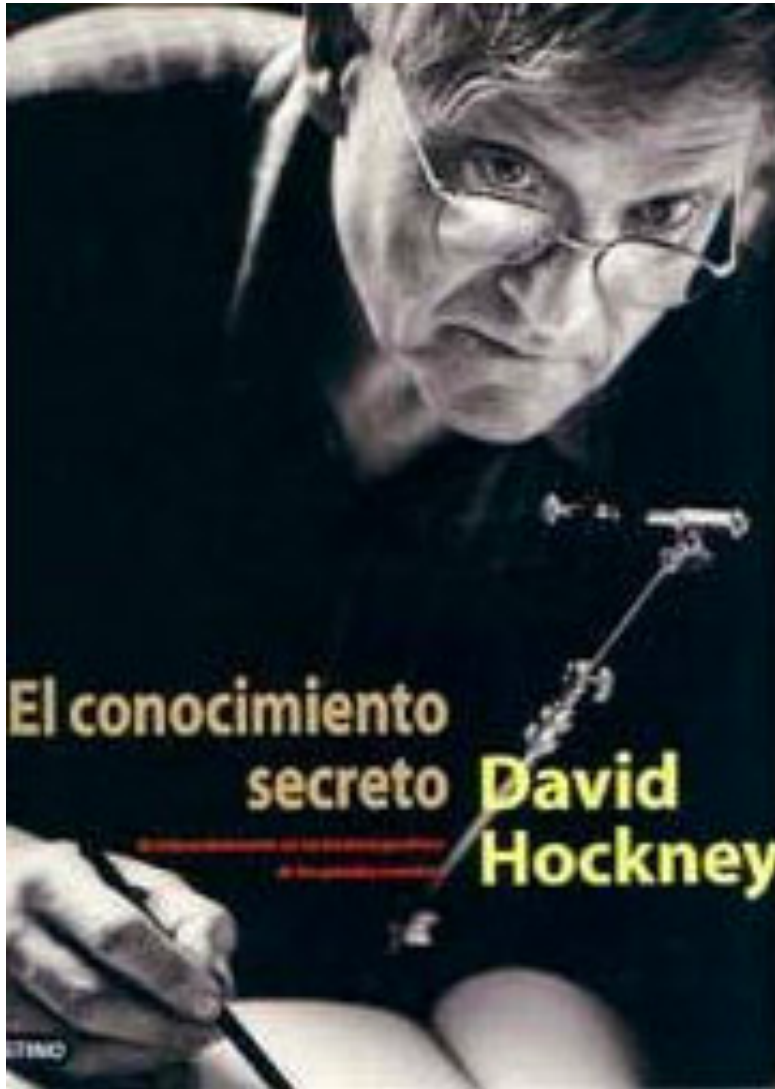
Cuando la luz de un objeto muy iluminado penetra a través de un pequeño orificio en un compartimento oscuro de mayor o menor tamaño (una habitación o una caja ennegrecida) en la pared opuesta se forma una imagen invertida del objeto. Este fenómeno se debe a que solo pueden atravesar el orificio pequeños haces de rayos de cada punto del objeto.



El paso lógico de los artilugios para mirar perfeccionarlos para que también sirvieran para dibujar. Estos inventos confirmaban las leyes de la perspectiva, por lo que podían solucionar muchos de los problemas técnicos, si bien intervenían en la constitución de la forma.





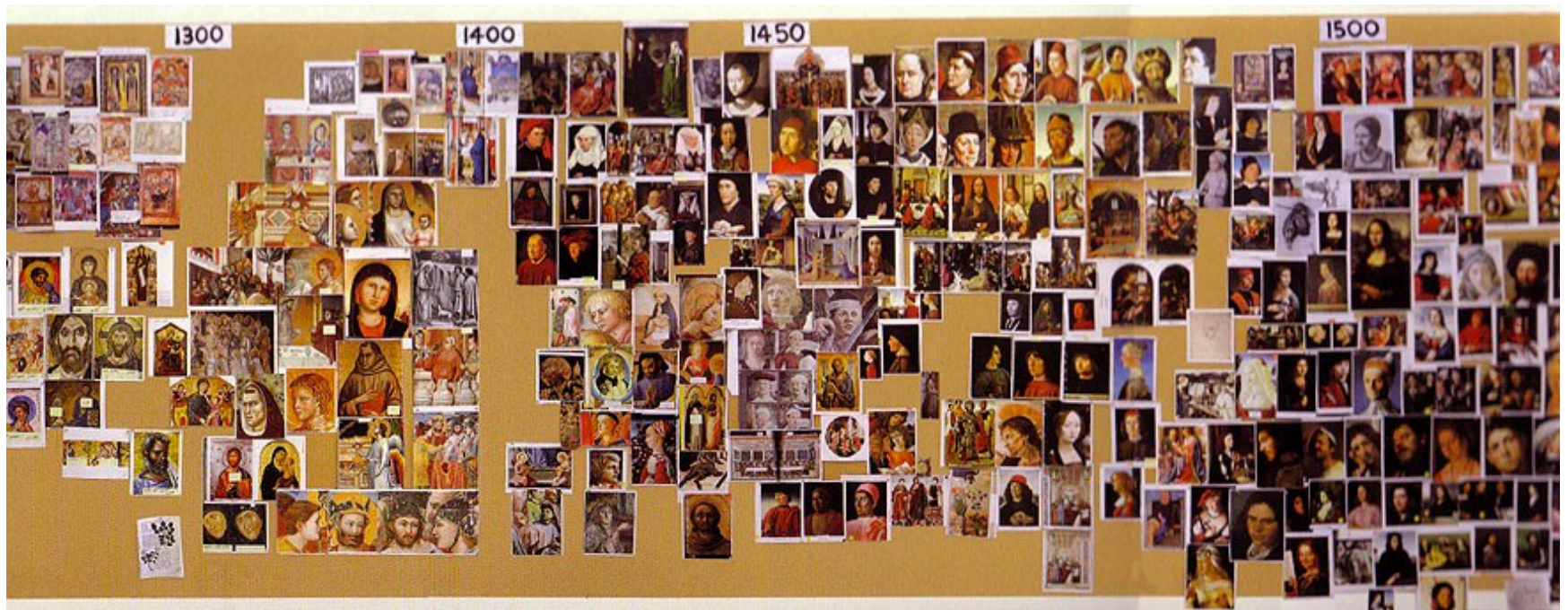


David Hockney hizo sus investigaciones fotográficas de finales de los setenta, en que utilizaba imágenes captadas con **cámara polaroid** para crear grandes collages combinando cientos de fotografías desde varios puntos de vista.

Hockney dedicó una serie de años a investigar cómo muchos artistas (**Veermmer** o **Canaletto**) utilizaron distintos artilugios y lentes para dibujar y pintar. Estas investigaciones quedaron recogidas en el libro “El conocimiento secreto”.

Estas actividades alrededor de la óptica crearon un desarrollo técnico y plástico bidimensional como nunca antes visto en las artes, solo superado visualmente muchos años después con la invención de la fotografía.

Entre algunos de dichos artilugios encontramos **la cámara obscura, pirámides visuales, velo de Alberti, instrumento de Vignola, proyecciones con lentes, el uso de los reflejos con espejos , instrumento de Lancio de Urbino, el perspectrografo y las cámaras lucidas** entre muchas otras.



Mural de Estudio David Hockney.

En la parte superior pinturas del norte de Europa, en la parte inferior pinturas del sur.





Retrato de Giovanni Arnolfini y su esposa

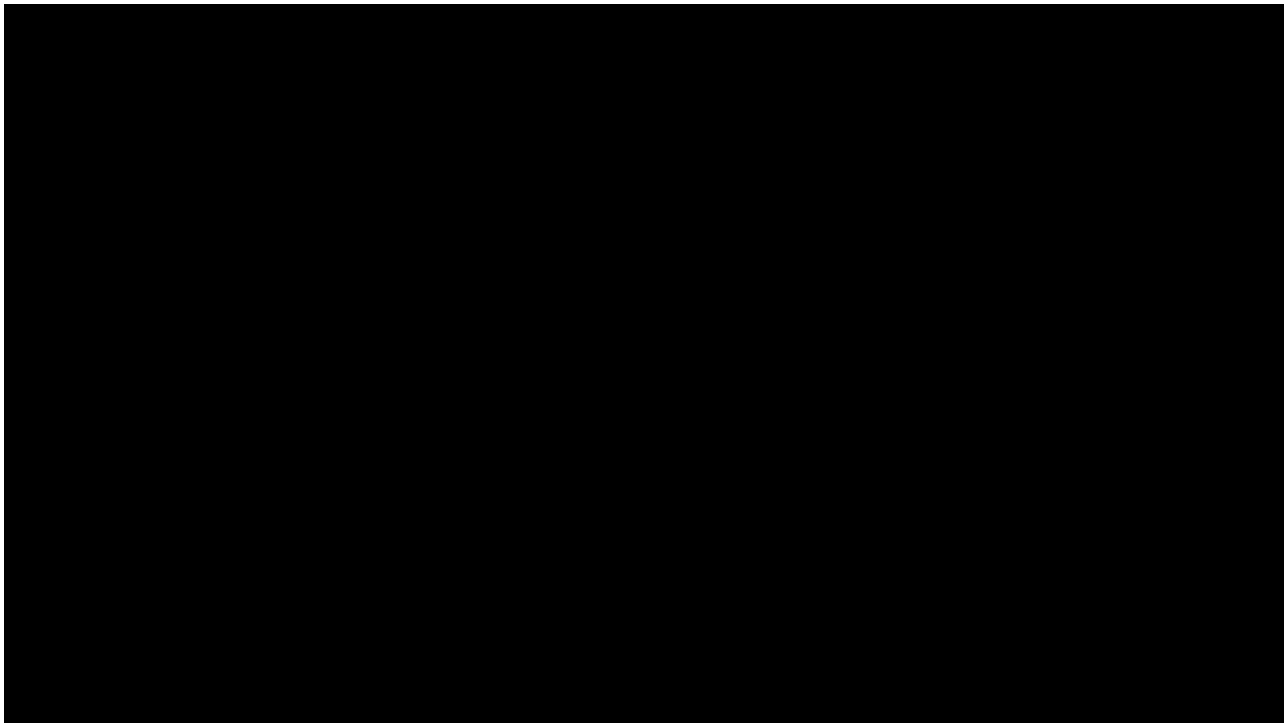
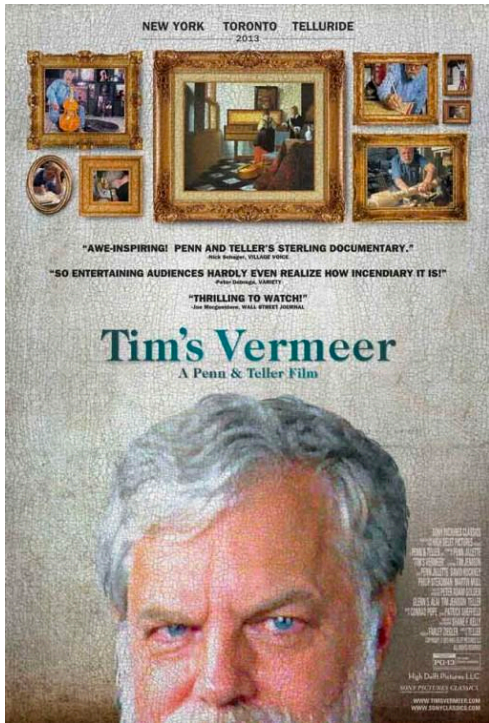
Jan van Eyck, 1434

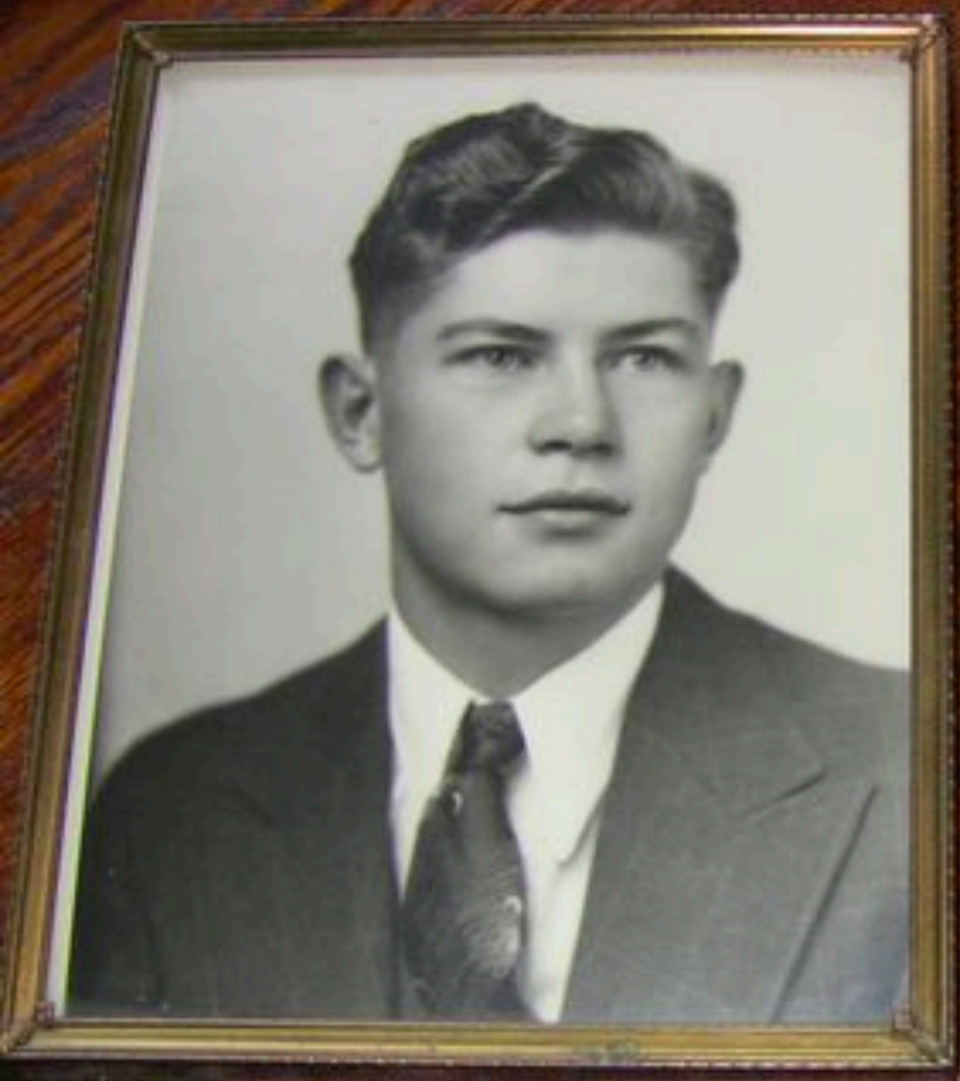
Óleo sobre tabla

82 cm × 60 cm

National Gallery, Londres







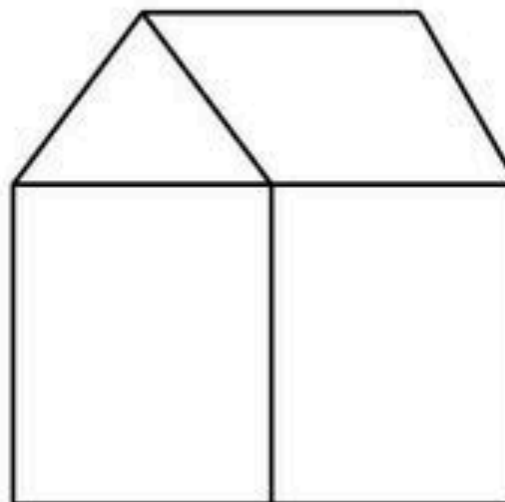
3. ¿Qué es “el buen dibujo”?

Añade a la casa los dibujos que aparecen en la hoja

13

Dibuja una casa

1. Dibuja una puerta
2. Dibuja una ventana redonda encima de la puerta
3. Que tenga una chimenea
4. Con dos ventanas cuadradas
5. Con dos árboles
6. Con tres nubes
7. Dibuja un sol
8. Con dos flores en cada árbol
9. Dibuja 6 manzanas en uno de los árboles
10. Dibújale un gorro al sol



Completa el muñeco de palitos según la descripción.



Tiene sombrero y lentes.



Lleva botas y bufanda.



Tiene un globo y está contenta.



Tiene pelo largo y un cepillo.



Está triste y tiene una flor.



Tiene pelo corto y ojos grandes.



Lleva vestido y tiene bolsa.



Tiene un regalo y está sonriendo.



Tiene una guitarra y está llorando.



Lleva zapatos y reloj.



Lleva shorts y camiseta.



Lleva gorra y tenis.



Tiene paraguas y está contenta.



Está triste y tiene una escoba.

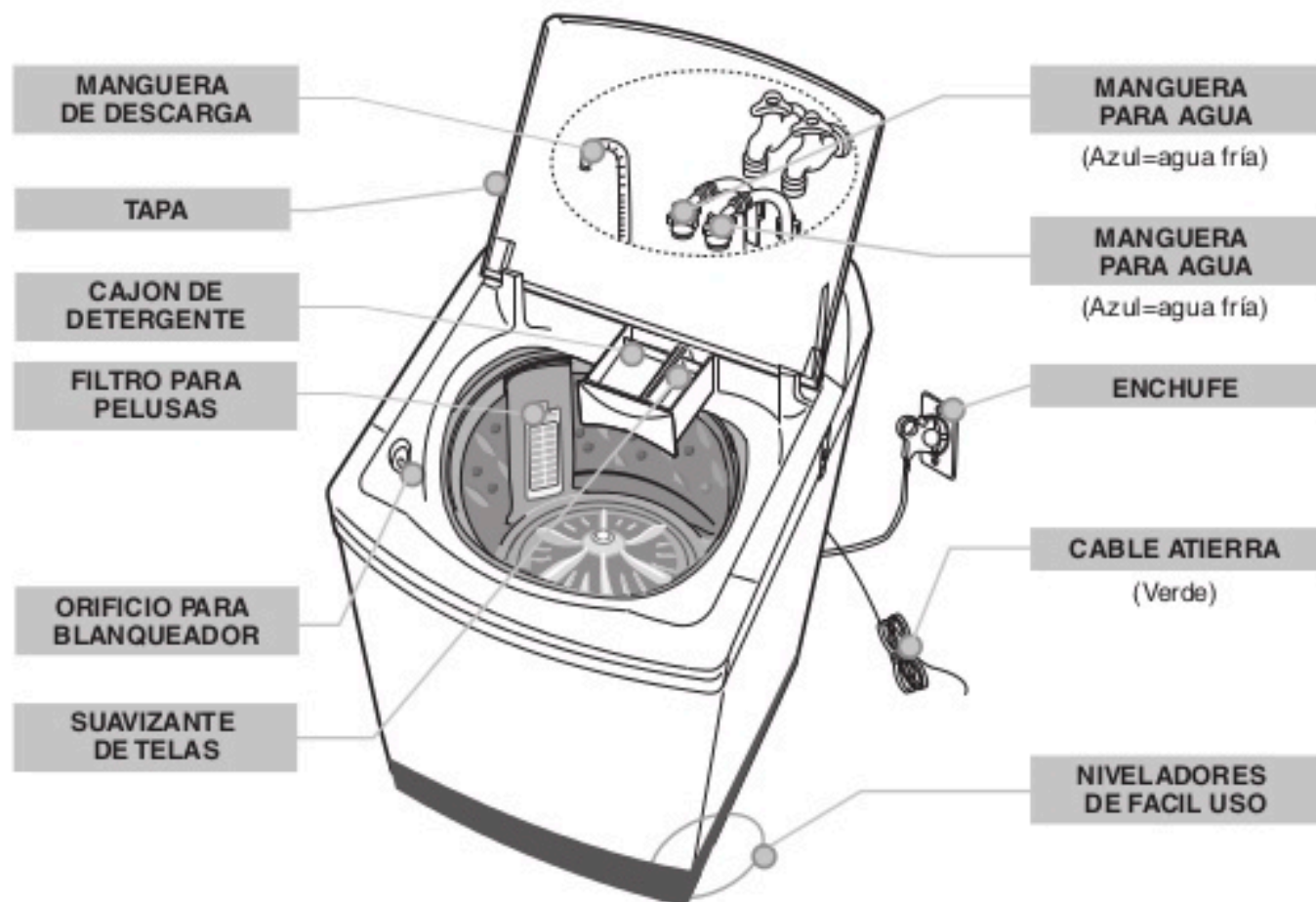


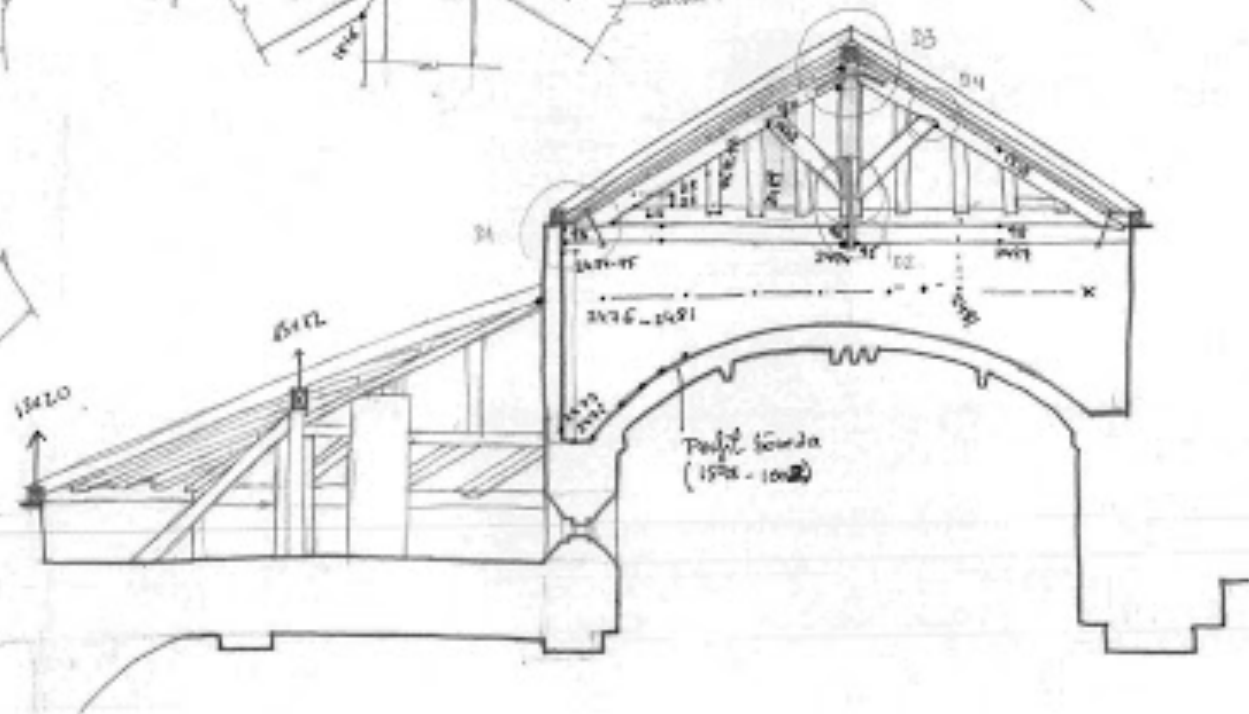
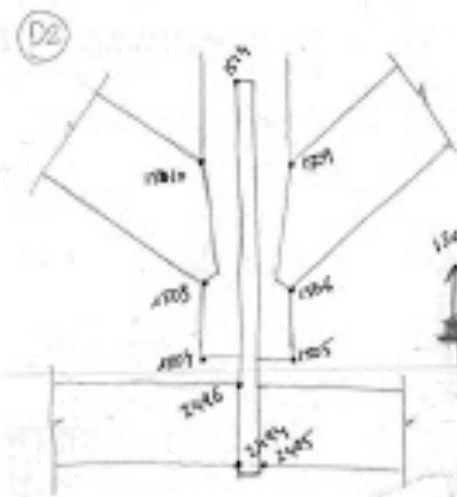
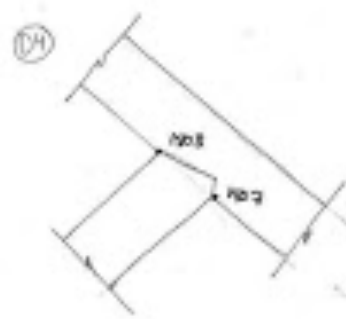
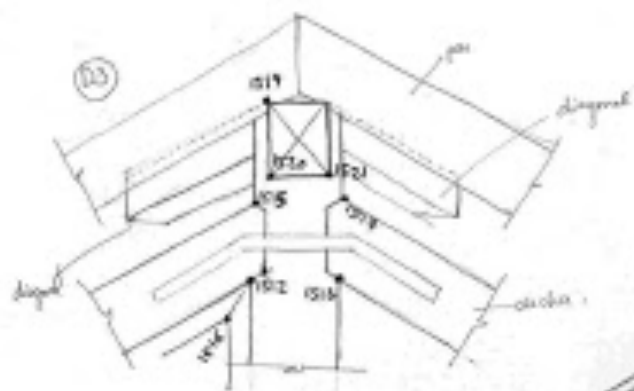
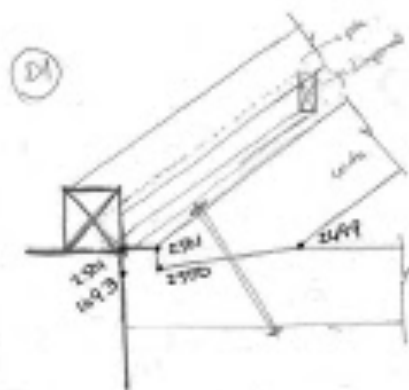
Tiene pelo rizado y un teléfono.

DESCRIPCIÓN DE LAS PIEZAS

El manual del usuario sirve para varias máquinas.

Siga las instrucciones del Manual del usuario de acuerdo con el modelo de su lavadora.





4. Lo inefable: entre la emoción y la máquina



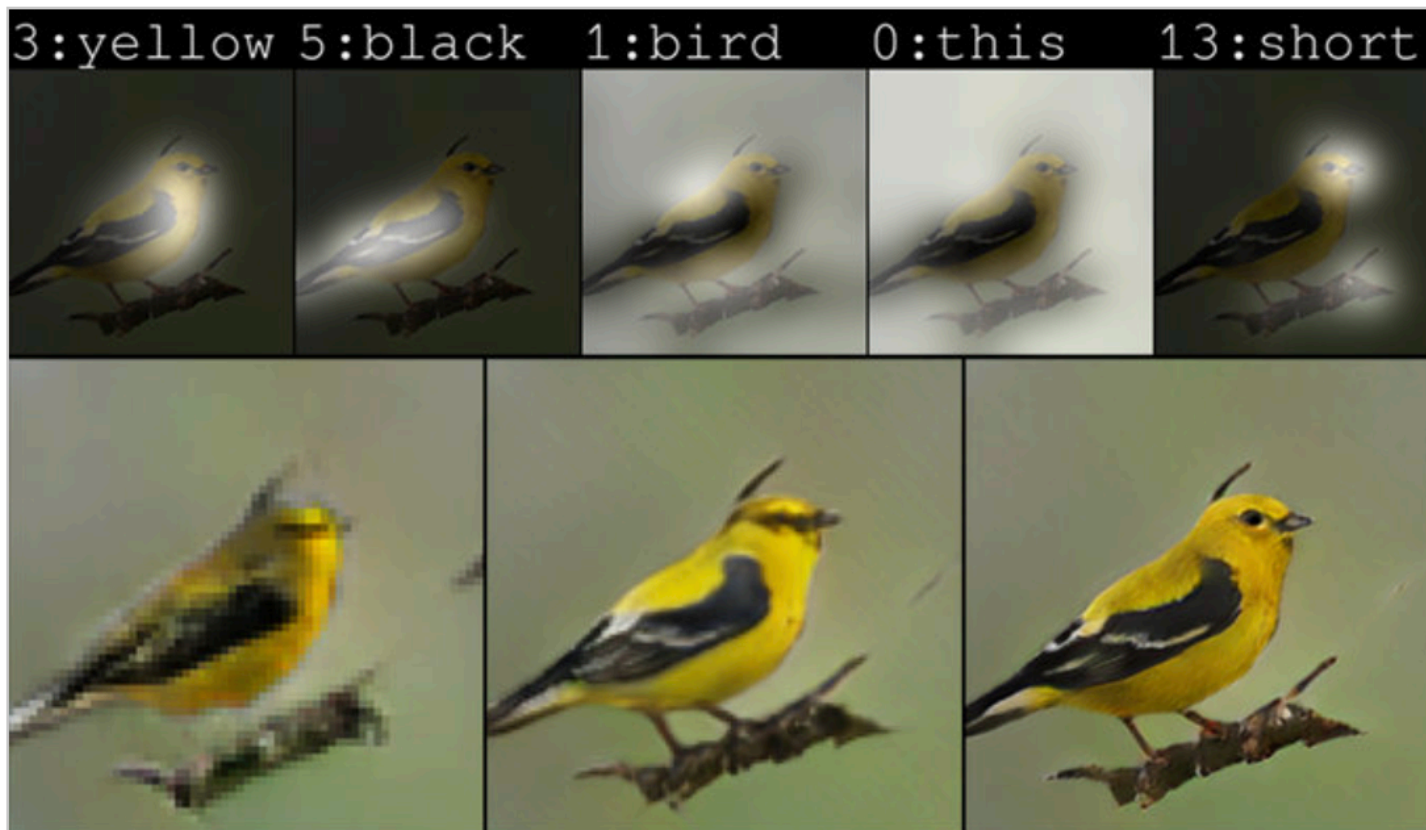


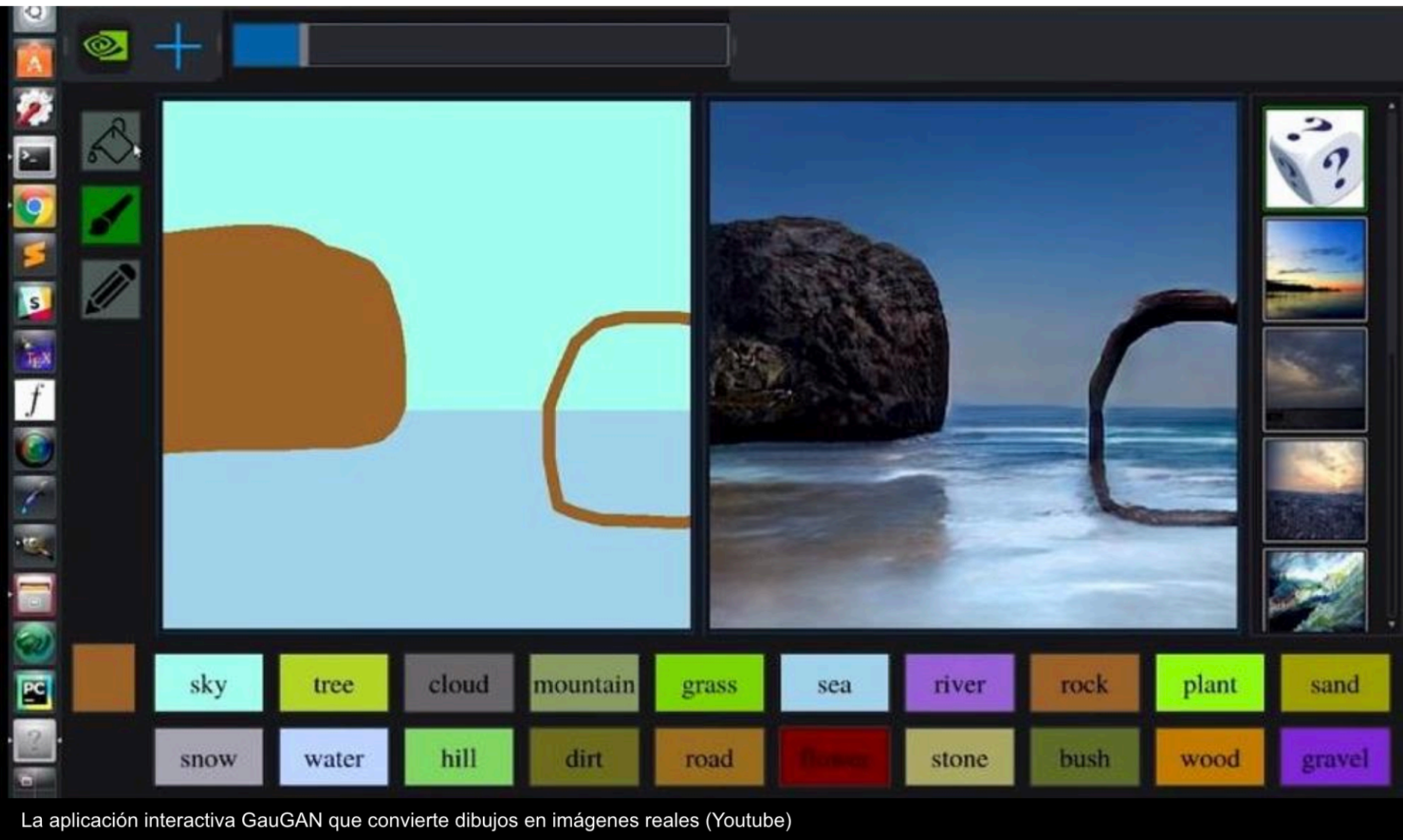
Les Dessins Automatiques es una obra de Rubén Tortosa.

Se trata de una instalación interactiva, donde una máquina -a través de una cámara y por acumulación- registra y dibuja siluetas aleatoriamente en la pared.

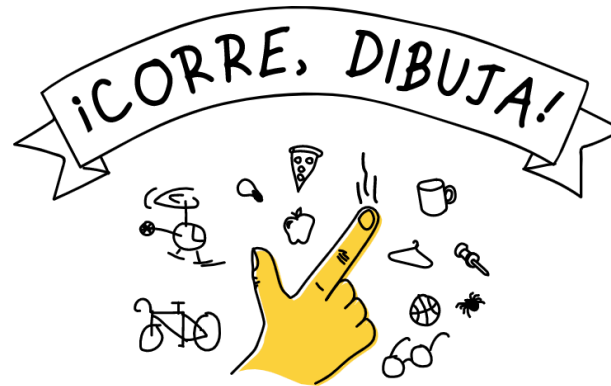
Microsoft desarrolla una Inteligencia Artificial capaz de dibujar a partir de descripciones

Publicado el 19 enero, 2018 por **Fernanda Ortiz**





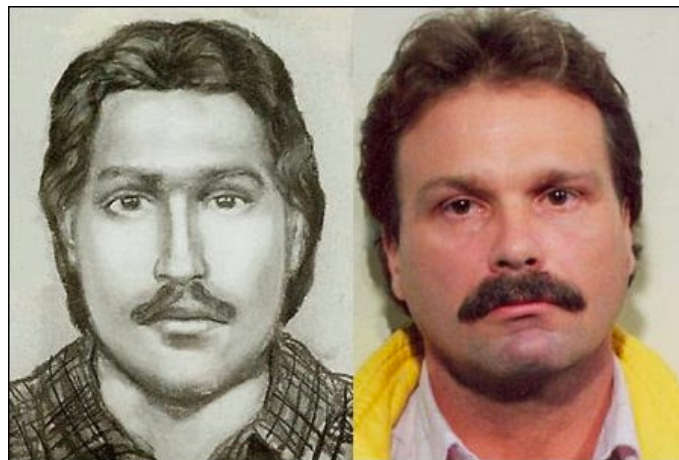
<https://quickdraw.withgoogle.com/?locale=es>








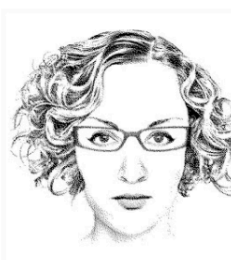
¿Puede una red neuronal reconocer tus dibujos?


Añade tus dibujos al conjunto de datos de dibujos más grande del mundo, compartido públicamente, para ayudarnos con la investigación sobre el aprendizaje automático.


¡A dibujar!





Lois Gibson, artista de retrato robot policial

Available on the App Store	Available on the App Store	Available on the App Store	GET IT ON Google play	GET IT ON Google play	GET IT ON Google play
					
Free	Premium	Woman	Free	Premium	Woman
50+ Face items	800+ Face items	900+ Face items	50+ Face items	800+ Face items	900+ Face items
Ad free	Ad free	Ad free	with Advertising	Ad free	Ad free
free	paid	paid	free	paid	paid



FlashFace Premium android app - M...


Ver más ta...



Compartir



MÁS VÍDEOS



0:02 / 3:18


YouTube


MADRID | B. AIRES | S. CHILE | LIMA | QUITO

ENG

ESP/ACIO

MADRID, 16 DE MAYO



Telefónica
FUNDACIÓN

MÁS ALLÁ DE 2001. ODISEAS DE LA INTELIGENCIA

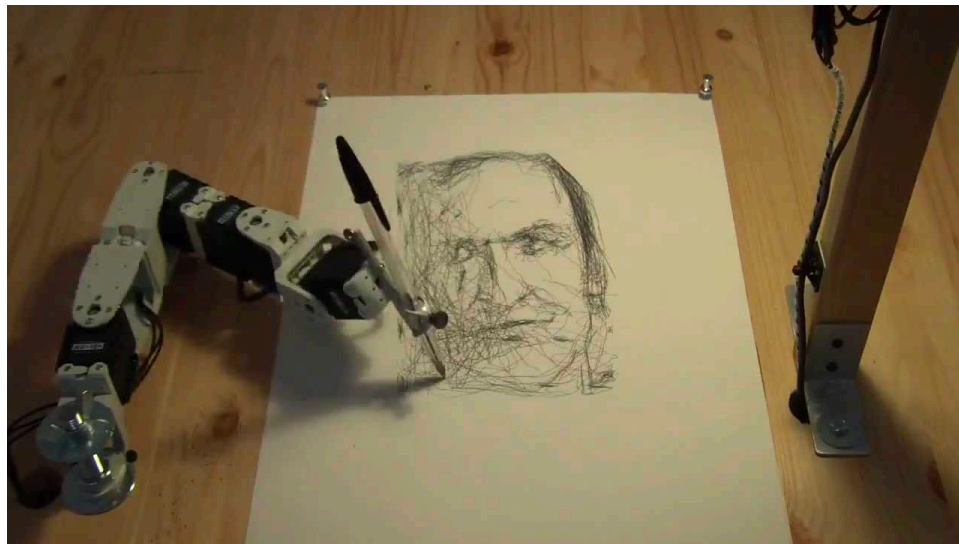


Espacio Fundación Telefónica
C/ Fuencarral, 3, Madrid

ENG |



<https://espacio.fundaciontelefonica.com/audioguias/blog/audioguia/odisea-2001-inteligencia-artificial/>



[Patrick Tresset](#)